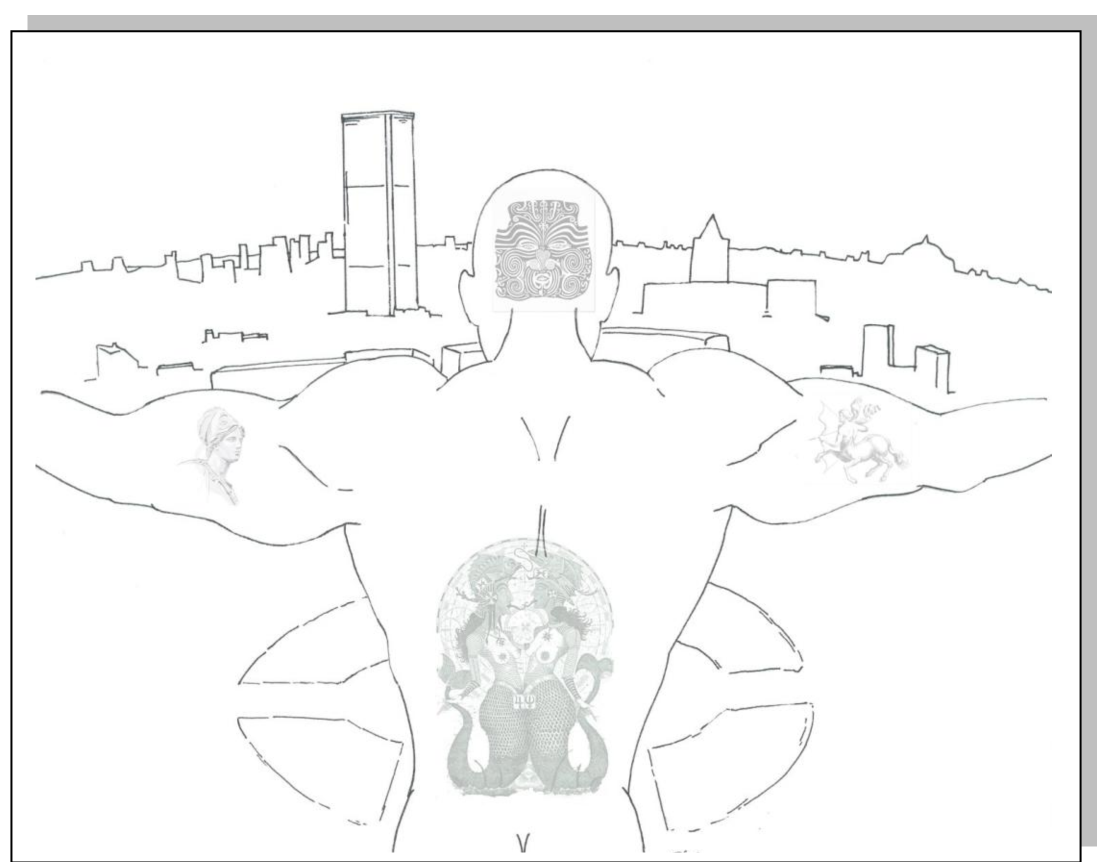
La métamorphose des Chrysalides
L'Odyssée de la vengeance – Episode 5

Scénario d'Artefal.

Note sur la forme : Comme dans les scénarios précédents, je ne cite aucun nom de PNJ, sauf exception. A la place, j'utilise des groupes nominaux pour les désigner. Ceci permettra, il me semble, à chaque meneur une meilleure adaptation à son propre contexte de jeu. Ce scénario est plus dirigiste que les précédents et il fait de nombreuses références aux épisodes 1, 2 et 3. Ce scénario constitue la suite de "Retro-causal" et le dernier chapitre de la campagne. D'autre part, il faut noter que je cite de nombreux lieux réels parisiens.
Inspis: Le roman de Dan Brown, **Le symbole perdu**.

Introduction

Durant les tribulations des mystes (cf **Episodes 2 à 4**), **Apotheoz** a poursuivi son œuvre : il est toujours obnubilé par le culte qu'il voue aux héros grecs et par extension à la recherche de perfection de son corps, comme si celui-ci était devenu le temple de sa religion personnelle. Ses objectifs sont de se rapprocher de l'état divin (pour lui, symbolisé par le statut de *Myste*) et de se venger de son **Père** ainsi que des PJs qui ont dû, lors de **l'épisode 1**, lui faire des embêtements en libérant l'**Oracle**.



La quête du Héros antique:

Lors de son emprisonnement dans le goulag sibérien, son Père a forcé la *Trame* pour en faire baver à son fils indigne. Apotheoz s'est vu attribuer un compagnon de cellule avec qui il a été forcé de vivre, enchaîné 24h sur 24, selon les pratiques carcérales en vigueur. Son binôme se révéla être un géant brutal et psychopathe du nom de **Glaz**, qui signifie *Œil* en russe. Ce surnom provenant de

l'œil menaçant tatoué sur sa paume gauche. Glaz pratiqua un harcèlement quotidien, qui mena Apotheoz aux frontières de la folie, jusqu'au point d'orgue de la tentative d'assassinat. Mais, Glaz n'eut jamais le dessus, déjà la *moire* était devenue la mortelle compagne de l'euménide qui acheva sa genèse au moment où il arracha l'avant-bras de Glaz, lui crevant symboliquement son œil tatoué.

Apotheoz l'euménide venait de naître ; et avec lui, son obsession... Car, ne venait-il pas d'estropier le terrible Cyclope, création de Poséidon (alias son Père)? Ne venait-il pas à ce moment précis de devenir le digne descendant de la lignée des héros antiques comme le furent Ulysse ou Hercule, il y a des millénaires?

A partir de là, il ne fut plus inquiété en prison et il conserva comme une relique la main sectionnée de Glaz…

Le reste de son épopée n'est qu'un enchainement logique d'actions orientées vers la recherche de son apothéose (étymologiquement: celui qui veut obtenir le statut de dieu).

Tout d'abord, il bénéficia de l'aide de la mafia russe, personnifiée par le **Russe** (cf. **Episode 2**), afin de s'échapper du goulag. Il rejoint ensuite les Cyclades pour transformer son corps de jet-setter en un corps d'athlète de haut niveau. Pendant de longs mois, il se sculpta à l'image d'une statue grecque, en nageant dans les eaux limpides de la mer Egée, en escaladant les falaises de calcaire de Crête et en répétant inlassablement des katas d'arts martiaux au milieu de vestiges antiques. Il marqua aussi pour la première fois sa chair, en se faisant tatouer le signe de son premier acte héroïque: le symbole de la faiblesse du cyclope, un œil. Ce rituel allait se perpétuer par la suite.

Physiquement prêt, il fallait ensuite qu'Apotheoz se prépare spirituellement à sa démarche rituelle vers l'ascension divine. Le mode d'emploi était tout désigné par sa genèse d'euménide... la marche à suivre était écrite dans un ouvrage mondialement connu, contant le retour épique d'un roi pourchassé par la colère des dieux: **L'Odyssée d'Ulysse** écrit par Homère. Apotheoz en fit sa bible.

A l'instar d'Hercule, il s'imposa des "Travaux". L'**épisode 1** est un de ces Travaux. Mais, il se rendit aussi au Kenya pour traquer un lion à travers la savane afin de le tuer à mains nues. Il déroba le plus gros taureau d'un élevage de Séville pour le convoyer clandestinement et le relâcher sur le site archéologique de Cnossos. Il retrouva un bijou volé, à Anvers, une ceinture incrustée de diamants, dérobée pour un gang de braqueuses, recherché par Europol et il tua la chef de ces amazones... D'autres événements sont à inventer, mais chacun de ces Travaux a laissé une trace d'une façon ou d'une autre dans la presse. Et au cours de l'**Episode 4**, les PJs auront très bien pu tomber sur un fait divers les concernant.

Les aventures d'Apotheoz attirèrent l'attention d'une autre personne. Quelqu'un qui guettait désespérément son retour depuis de longs mois. Quelqu'un d'inattendu et surtout aux intentions inattendues...

L'Oracle.

Suite à son enlèvement lors de l'**épisode 1**, elle succomba secrètement au *syndrome de Stockholm* et elle commença à développer des sentiments de fascination à l'endroit d'Apotheoz, qui finalement évoluèrent vers un désir irrépressible.

L'Oracle a réussi à retrouver Apotheoz et à la place, de l'affrontement qu'on aurait pu imaginer, leurs

deux étranges destinées se sont entremêlées et ils se sont aimés l'espace d'une nuit. Apotheoz venait de trouver sa Pénélope et bien que ces amants maudits ne le sachent pas encore, en ce soir de félicité charnelle, leur fils, avatar de Télémaque, venait d'être conçu.

La situation deux ans plus tard...

- Apotheoz, entièrement dévoué à sa tâche, a achevé ses Travaux. Son corps est entièrement tatoué des exploits accomplis ou des ennemis défaits, à l'exception d'un espace au sommet du crane. Il le réserve pour la défaite de son plus grand ennemi. Il est fin prêt pour invoquer sa vengeance: toutes ses prières vont à Némésis désormais.
- L'Oracle vit à Paris dans le giron du Père. Elle est retournée vers la société myste parisienne à laquelle elle appartient (cf. **Episode 1**) et elle a même accepté d'intégrer la loge maçonnique. En mère célibataire, elle élève tranquillement son fils, qu'elle a appelé **Thomas**, tout en continuant ses activités d'oracle.
- Quant aux mystes, ils gèrent les derniers remous engendrés par le *Projet Kraken* (cf. **Episode 4**).

Lors de la nuit de l'équinoxe de printemps 2013, Apotheoz se tient debout au sommet de la Tour Eiffel. Son regard embrasse d'une vision panoramique la Ville Lumière. Mais, en contemplant, le découpage des quartiers illuminés en contrebas, il n'y voit pas un agencement urbain... Non. Mentalement, c'est la topographie des Cyclades et les rivages de la mer méditerranée qui s'imposent à lui: Son Odyssée va enfin pouvoir commencer...

Le plan d'un euménide illuminé:

Dans l'esprit d'Apotheoz tout s'est mis en place comme les engrenages d'une machinerie d'Héphaïstos bien huilée.

Apotheoz s'identifie à Ulysse ou en tout cas, il imagine qu'en réalisant symboliquement son Odyssée, il parviendra à l'apothéose. Les acteurs de l'Odyssée s'imposent à lui naturellement, comme si le Destin en avait voulu ainsi.

- **Pénélope** qui se désespère sur son ile en brodant une étoffe qu'elle détisse chaque nuit pour repousser ses Prétendants: l'Oracle qui habite un immeuble de luxe sur la butte Montmartre et qui continue inlassablement à lire les augures dans les motifs de son métier à tisser.
- **Télémaque**, fils d'Ulysse: Thomas, fils d'Apotheoz.
- **Poséidon**, à l'origine des malheurs d'Ulysse, père du Cyclope: le Père qui a "créé" Glaz en manipulant la Trame et qui a rejeté son fils indigne.
- **Les prêtres de Poséidon** et leur temple: la loge des francs-maçons parisiens, située au temple du *Droit Humain* et précisément les 9 francs-maçons *initiés* du Père.
- **Les Prétendants** de Pénélope: les personnages des joueurs.

Ainsi, Apotheoz projette de reproduire dans la capitale le trajet d'Ulysse. Il va reproduire les

étapes principales du voyage en le jalonnant de cadavres: les neuf plus proches francs-maçons obéissant à son Père. Il souhaite ainsi instiller la peur de l'inévitable dans le cœur de son Père. Il ne faut pas oublier qu'Apotheoz a été élevé dans une famille *traditionaliste* myste et qu'il a été initié à certains secrets notamment l'organisation de la loge maçonnique parisienne. L'Odyssée s'est déroulée sur *dix années*, son voyage initiatique à lui durera *dix jours*. La clé de voûte de l'épopée sera le meurtre sacrificiel de son Père, dont il mangera le cœur, afin d'acquérir ses pouvoirs (un peu comme Cronos l'a fait avec ses enfants!) et le vol du symbole de son ennemi, c'est-à-dire, *la Hiéra du Chaos*, dont le Père et sa loge sont les gardiens. Apotheoz a prévu de torturer son Père autant pyschologiquement que physiquement, avant de le tuer. Après cela, il pourra se scarifier l'empreinte de la bague sur le sommet de son crane, comblant enfin le manque et parachevant idéalement son œuvre, son Apothéose au plus proche du ciel, au troisième étage de la Tour Eiffel.

Les étapes de l'Odyssée :

Voici la chronologie des meurtres et leurs détails. Attention, les PJs ne prendront conscience de la piste mortelle qu'à partir de l'étape 4!

Etape 1: Jour 1, Heure 03. Apotheoz incendie l'hôtel "Le cheval de Troie", situé dans la rue Charenton, contigüe à la place de la Bastille. En plus de quelques touristes non réactifs, on découvrira plus tard qu'un homme est mort, menotté à son lit de la chambre 33, où le feu s'est d'ailleurs déclaré. Il s'agit du Franc-maçon 1.

Etape 2: Jour 1, Heure 08. Toujours rue de Charenton, au plus proche de la place, **Ismara Gonzales**, œnologue reconnue, est assassinée à l'arme blanche. Elle sera retrouvée allongée dignement sur son lit au côté d'un inconnu (Franc-maçon 2). Chacun a une *obole* glissée dans la bouche. En ressortant, Apotheoz pille la cave d'Ismara comme l'avait fait Ulysse chez les Cicones.

Etape 3: Jour 2, Heure 03. Jardins des plantes, les serres tropicales. Apotheoz y entraine le Franc-maçon 3 et le noie dans la mare aux lotus. Il dépose une fleur dans sa bouche avant de s'enfuir dans la nuit.

Etape 4: Jour 2, Heure 10. Apotheoz entre dans le *Louvre* dès son ouverture et rejoint une salle intimiste où est exposée un dessin d'étude de **Charles Lebrun**: "L'apothéose d'Hercule". Cette œuvre expose la déification du héros grec. Mais l'œuvre finale se trouve sur l'ile Saint Louis toute proche, dans l'hôtel du même nom. Elle décore la voute de la galerie principale. C'est là qu'Apotheoz a laissé le Franc-maçon 4. Au Louvre, l'euménide va remplacer l'avant bras d'une statue par l'avant bras de Glaz, qui pointera le dessin. Ensuite, Apotheoz passera un coup de téléphone anonyme à son Père, pour lancer le jeu macabre.

Etape 5: Jour 2, Heure 23. Les Jardins d'Eole, XIXème arrondissement. Le Franc-maçon 5 est ligoté à une éolienne du parc. Apotheoz repousse une bande de drogués trop curieux et disperse aux quatre vents leurs paquets de drogue ainsi que quelques cadavres...

Etape 6: Jour 3, Heure 22. Port de plaisance de l'Arsenal, Bastille. Apotheoz coule une dizaine de bateaux puis il lâche trois chiens enragés sur les propriétaires présents. L'un d'eux est le Franc-maçon

Etape 7: Jour 4 à 5, Heure variable. Cela fait déjà plusieurs jours que le Franc-maçon 7 est prisonnier dans un établissement particulier: le jour, le *salon Hélios* se consacre aux soins du corps et bronzage UV. Mais, la nuit, **Sylvie**, la propriétaire, devient une marquise de Sade dominatrice qui réalise les plaisirs déviants de ses visiteurs masculins nocturnes, dans un donjon au sous-sol. Apotheoz a payé très cher pour qu'elle réalise les fantasmes de séquestration du F-M 7... Apotheoz a, de plus, séduit la jeune femme pour qu'elle ne pose pas trop de questions... C'est une Circé des temps modernes qui transforme des hommes en cochons lubriques...



Les Catacombes: entrée de l'ossuaire.

Etape 8: Jour 6, Heure minuit. Les Catacombes. Le corps du Franc-maçon 8 sera déposé au milieu du labyrinthe des ossuaires de "l'Empire de la mort", toujours une obole dans la bouche. Apotheoz s'introduira dans les catacombes depuis la surface, en perçant un trou jusqu'au plafond en cloche d'un fontis. Note : un fontis est un puits d'effondrement souterrain qui atteint quasiment le niveau de la chaussée. Quelques uns ont été conservés pour les visites touristiques, les autres ont comblés car ce sont des zones de fragilité.

Etape 9: Jour 7 ou 8, Heure variable. Le Franc-maçon 9 est un myste, l'Ami du Père. Que ce soit sous la pression des assassinats en série ou suite à un harcèlement téléphonique, F-M 9 va naturellement essayer de trouver refuge au seul cocon parisien, *avenue de Verzy*: sa façade est connue pour être décorée de moulures de style vénitien comportant un grand nombre de bustes de sirènes antiques… A noter que les sirènes selon les grecs sont représentées sous forme d'oiseaux à visage et poitrine féminins.

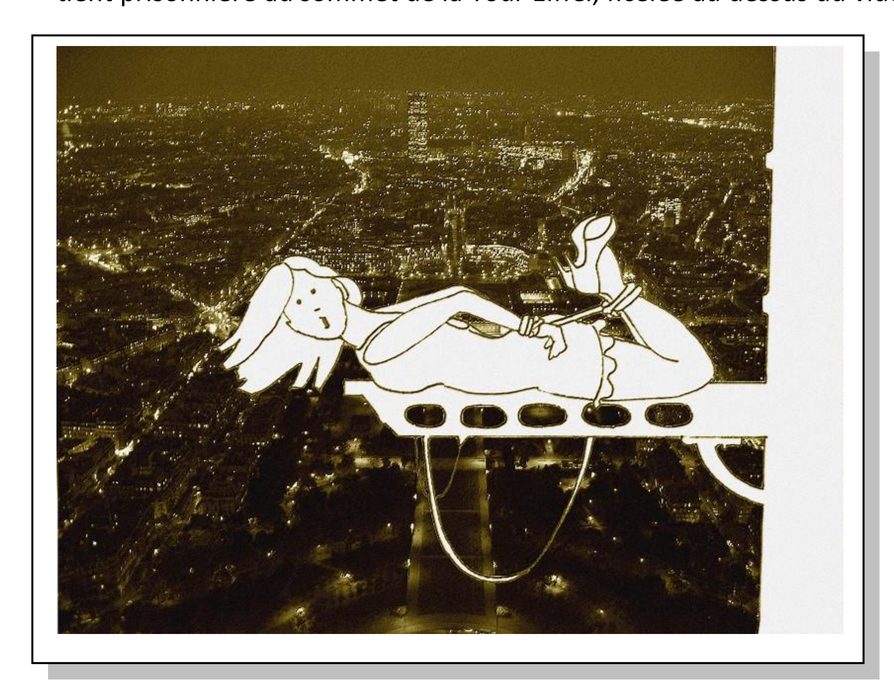
En outre, le cocon est la propriété de **Louis de Garance de Guillancourt** (*LdB p154*) et dont la fille **Charlotte** postule secrètement pour remplacer **Iliana Aguas** au sein du gône des Six Reines. Elle est appuyée par Agathe de Bruisant qui intrigue afin d'éjecter Iliana. D'après Agathe, *« c'est une folle qui se prend pour un peintre maudit et qui ne sert à rien. »*. Actuellement, Agathe et **Hisha Varma**(*LdB p162*) résident au cocon pour évaluer Charlotte… Le Destin s'amuse encore avec Apotheoz qui ne connait pas le détail de cette intrigue. Néanmoins, celui-ci a grandi dans les soirées mondaines mystes de *Rue de Verzy* et il connait très bien les détails artistiques de la façade du cocon. *Rappel : ce cocon est le seul où des démunis peuvent entrer sans danger.*

Ainsi, F-M 9 va se jeter sans le savoir dans un des derniers pièges d'Apotheoz, attiré par le chant des Six Reines sans doute. En effet, l'euménide a depuis, repris contact avec l'Oracle via le media informatique et c'est l'Oracle complice et aveuglément amoureuse, qui va s'introduire dans le Cocon, prétextant une séance d'augures. FM 9 y sera tué par l'ex-mentor des héros.

Etape 10: Jour 8 ou 9, Heure variable. Dés que la possibilité se présente, Apotheoz lance **Karim et Syla** sur le dos des PJs. Karim est le chef d'un gang de la banlieue parisienne que l'euménide a payé et équipé. Syla, elle est une tueuse solitaire, froide et professionnelle qu'Apotheoz a rencontrée lors de son séjour dans les Cyclades (l'idéal est que les joueurs la connaissent déjà au moins de réputation). Une poursuite s'engage donc avec la bande à Karim. Mais, à peine sortis d'affaire, les mystes se jetteront dans les bras de Syla, sans qu'ils n'aient le temps de souffler.

Etape 11: Tous les jours, Heures variables. Il ne s'agit pas vraiment d'une étape mais du havre d'Apotheoz. Il a en effet installé son quartier général dans un hôtel du XVIIème arrondissement, *La Calypso*, chambre 33. Il y est inscrit sous le nom de **Mr. Kapoios** (ce qui signifie « Personne » en grec). Du bon vin est caché sous le lit. *Note: il existe un autre hôtel parisien situé dans le VIème et portant le nom de "Calypso les pieds dans l'eau". Vous pouvez en faire une fausse piste.*

Dernière étape: Jour 10, Heure variable. C'est le climax de l'aventure. Cela doit faire longtemps que le Père doit être sous haute protection ou même éloigné de Paris... Mais Apotheoz va l'obliger à venir l'affronter malgré tout. Ce dernier a depuis longtemps enlevé la **Compagne** du Père et il la retient prisonnière au sommet de la Tour Eiffel, ficelée au dessus du vide. Si le Père ne lui révèle pas où est dissimulée la Hiéra du Chaos, il libérera le mécanisme qui la retient... Gageons que la négociation s'enlise. En effet, le Père refuse de laisser voler la Hiéra car il sait que ce serait synonyme de bouleversements pour l'avenir des mystes. Apotheoz relâchera alors sans remords la Compagne qui effectuera un plongeon mortel dans le vide.



Sauf que, Ô rebondissement, ce n'est qu'un mannequin réaliste qui a plongé. La Compagne se trouve pour sa part, attachée et bâillonnée sous un ascenseur de la Tour. Au prochain refus du Père, elle sera broyée par la descente de l'élévateur en arrivant au rez-de-chaussée. A partir de là, si il n'y a pas d'intervention extérieure, le Père craquera sous les menaces de son fils, tant il est choqué d'avoir cru perdre sa mie.

Il révélera la cache du bijou et dans la foulée, Apotheoz en terminera avec lui, dévorera son cœur, alors que la tempête se déchaine autour de la Dame de fer...

Des bâtons dans les roues... du destin:

Le plan exposé ci-dessus est la version optimale des faits, qui penchent en faveur d'Apo-

theoz.
Mais, bien entendu, les PJs ne devraient pas rester passifs devant ces événements. Leur but est d'enrayer la machine ou au moins la freiner en minimisant les morts autour d'eux. Au début, ils vont forcément subir et courir après cette piste macabre. Mais, peu à peu, accumulant les indices, ils doivent prendre conscience de la thématique du voyage initiatique, c'est-à-dire celui de l'Odyssée et réussir à anticiper les mouvements d'Apotheoz. Leur enquête et leurs réactions restent comme d'habitude très libres. Il faudra abonder dans le sens de leurs idées.
Voici les grandes lignes des investigations possibles.

L'accroche:

Lors de l'étape 4, le Père appelle les héros en panique. Il est au Louvre dans une salle de l'aile est et il a immédiatement besoin d'aide. Les PJs arriveront devant la scène de crime. La salle a été fermée par un ami du Père, qui travaille pour le musée, mais la police n'a pas encore été prévenue sur sa demande. Et le Père d'expliquer que le Louvre est un bâtiment à influence maçonnique. 32 statues de la façade représentent, par exemple, des francs-maçons célèbres et on peut apercevoir au dessus des guichets la moulure d’une poignée de main fraternelle, surmontée d'une équerre à niveau.
Un peu d'observation et de déduction dans la salle d'exposition (rappelez-vous de la main tranchée pointant le tableau d’étude) permettront aux mystes de se diriger vers l'hôtel historique, situé à l'extrémité de *l'île Saint Louis*. Sur place, dans la galerie voûtée prolongeant le hall d'entrée, ils trouveront l'œuvre originale de « L’apothéose d'Hercule » peinte au plafond. C'est là, qu'ils découvriront le premier cadavre (en réalité, le numéro 4).

La suite des investigations:

- **La main gauche:** elle a été congelée / un tatouage d'œil dans la paume / des lettres cyrilliques tatouée sur chaque doigt signifiant "Renards". Une recherche permet de comprendre qu'il s'agit du nom d'un groupe mafieux russe. Il sera désormais facile (mais prendra plusieurs heures, le temps d'activer des contacts idoines) de connaître l'identité de Glaz et son sort tragique dans un goulag sibérien. Glaz est devenu une légende urbaine au sein des malfrats russes. Il suffira ensuite de se renseigner sur le prisonnier et d’apprendre qui était le binôme de Glaz… Peut être même qu’un voyage sur place est envisageable afin de rencontrer le fameux Glaz, qui surprise a survécu à son amputation...
- **Le passé du Père:** le défi sera de faire avouer au Père qu'il a bien eu un fils indigne qu'il pensait être décédé. Le lien avec Apotheoz devrait enfin apparaître.
- **La loge des Francs-maçons parisiens:** cette loge est mixte et son siège se situe au Temple du Droit Commun, fondé par *Maria Deraisme* en 1893. Il sera rapidement évident que c'est cette obédience, dont le Père est le Grand Commandeur, qui est la cible des meurtres. Trois francs-maçons ont déjà disparu (ils sont morts aux étapes 1, 2 et 3), un autre a été retrouvé par les PJs. Ils sont tous *Initiés*.
Et le temps de comprendre ce qui se passe, il est probable que le Franc-maçon 5 ne soit déjà mort…

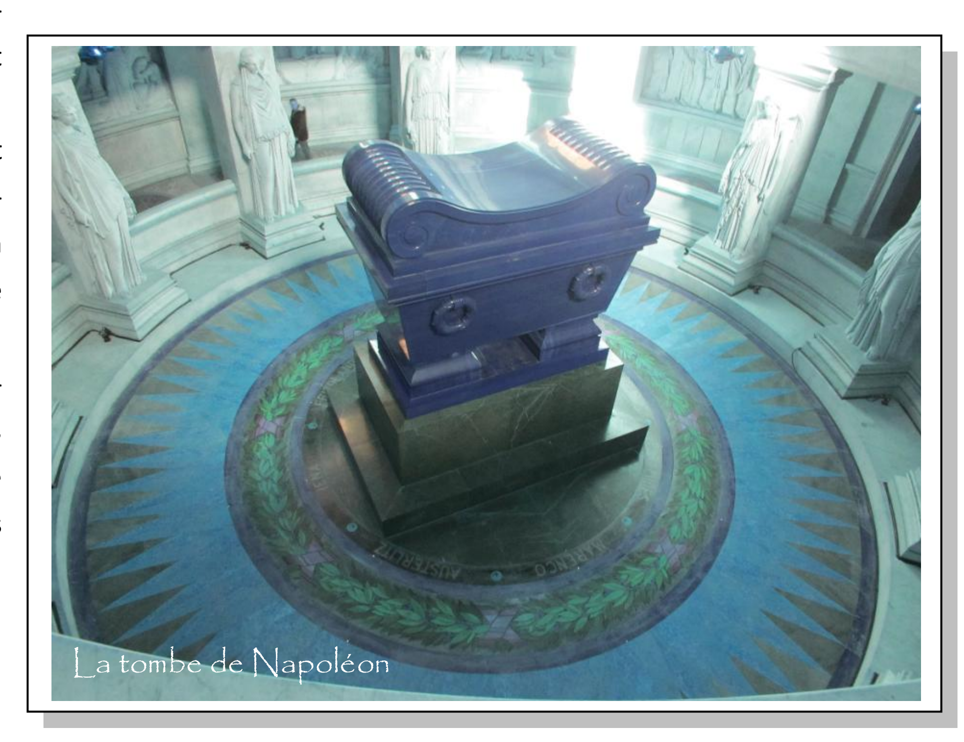
En enquêtant sur place, ils pourront s'apercevoir qu'un autre Franc-maçon manque à l'appel: il s'agit du numéro 7. C'est un homme de pouvoir, marié mais sensé être en déplacement professionnel. Son épouse ne sera donc pas alarmiste à priori. Mais, en fouillant un peu, il est facile de mettre à jour ses pratiques déviantes, qui sont une sorte d'exutoire à son stress, selon lui. Pas sur, que sa femme voit cette révélation sous le même angle...

Enfin, pour les autres franc-maçons menacés, espérons que les mystes parviennent à les sauver. En revanche, le Franc-maçon 9 (l'Ami) pourra difficilement échapper à son destin (cf.Verzy).

- **Numismatique:** les oboles retrouvées dans les bouches des cadavres peuvent constituer une piste intéressante. Un numismate professionnel pourra identifier les pièces d'or comme appartenant à une collection privée, qui a été récemment rachetée par un particulier. A partir de là, en faisant un travail de fourmi, il doit être possible de retracer les trois dernières années de cet acheteur, qui est bien entendu Apotheoz.
- **Homère:** de ce point de vue, tout est affaire de déclic et de déduction : rapprocher chaque meurtre avec une escale du voyage d'Ulysse. Ce qui ne devrait pas être trop difficile... La culture générale des joueurs devra être compléter par les recherches des personnages (cf. Annexes). La difficulté sera surtout d'anticiper les étapes suivantes.
- **Verzy:** alors que le piège de Verzy se referme sur le F-M 9 (Etape 9), les PJs peuvent tout de même décider de jouer les gardes du corps à ses côtés, même à l'abri dans le Cocon. Leur attention peut éventuellement être attirée ailleurs par Karim et Syla ou par une enquête secondaire autour de l'intrigue « intra-gônale » d'Agathe de Bruisant (voir étape 9). Sinon, bravo aux joueurs et l'assassinat sera probablement déjoué. Ils auront du coup, l'Oracle à gérer en affrontement direct dans un cocon à l'architecture sans dessus-dessous, aux fausses perspectives et aux escaliers en trompe-l'œil qui n'ont rien à envier aux tableaux d'*Escher* ! Le combat promet d'être acrobatique et spectaculaire !

Que l'Oracle soit faite prisonnière, tuée ou simplement soupçonnée, l'attention des joueurs devra être portée sur le myste franc-maçon 9: il porte autour du cou, la clé de sa cave, sur laquelle on trouve une moulure du symbole maçonnique (équerre et compas superposés).

Dans la cave de sa villa datant du XIXème siècle (et d'influence maçonnique), on pourra découvrir une brique amovible et creuse, selon la tradition maçonnique. A l'intérieur, une pyramide a trois niveaux, qu'il suffit de faire pivoter comme un rubik's cube pour voir apparaître un texte:



La tombe de Napoléon

"Sur le fronton de la pièce maîtresse de Cortot, la veuve révélera le temple du chaos".

Traduction: sur le fronton de l'œuvre maîtresse du sculpteur **Cortot**, c'est-à-dire, le bas-relief qu'il a sculpté pour décorer le Palais Bourbon (qui accueille depuis 1889 l'Assemblée Nationale), il faut repérer une des deux statues de femmes portant les symboles de la franc-maçonnerie. Sur *la règle* qu'elle tient contre elle, est gravé le lieu où est cachée la Hiéra du Chaos.



Pour accéder à la statue de la v*euve*, il faudra faire un peu d'escalade, si possible de nuit ou en utilisant un Talent comme celui de *Nyx*, si on ne veut pas attirer l'attention malvenue des gardes républicains du bâtiment officiel. Cette statue de la *Veuve*, jouxte la statue représentant la *Victoire*.

Une fois en équilibre, le sanctuaire secret est délivré une fois de plus sous forme d'énigme, gravée en latin:

"Dans le sarcophage invalide le temps des douze rebrousse chemin." ***Un symbole circulaire à l'intérieur duquel il y a un croissant de lune ponctue la phrase.***

Traduction: Le « sarcophage invalide » fait référence au tombeau de Napoléon situé aux Invalides. (Note: rappelez-vous du background du Père qui indique qu'il subventionne le bâtiment musée... cf. **Episode 3**). Les « douze » font référence aux douze victoires de l'empereur, personnifiées par douze statues qui encercle son sarcophage. Le « symbole circulaire » se retrouve devant chaque nom de victoire, écrit au sol face à chaque sculpture. Il suffit d'appuyer sur les symboles dans l'ordre chronologique inverse des batailles de Napoléon. Cela déclenchera l'ouverture d'une petite trappe sous le sarcophage libérant la Hiéra de l'Empereur! Facile !

- **Le climax:** il se déroule au troisième étage de la Tour Eiffel comme décrit à l'étape 12.

Sa résolution peut grandement varier selon si les mystes ont des atouts dans leurs manches ou pas: ont-ils retrouvé le Signe (la Hiéra) qu'Apotheoz convoite tant ? L'Oracle est-elle entre leurs mains? Est-elle morte? Ont-ils pu anticiper le lieu de la rencontre finale avec Apotheoz? En effet, à l'hôtel *La Calypso*, Apotheoz conserve un plan de Paris et un plan du voyage d'Ulysse. En les superposant, on voit apparaître les différents lieux des meurtres et notamment, la localisation finale, celle de son apothéose: la grande tour symbole de Paris.

Pour battre un euménide, il faudra mettre le paquet et concentrer des attaques communes de grande envergure en forçant les Talents, quitte à *cristalliser*. Si leur plan n'est pas au point ou s'ils

sont obligés d'improviser, Apotheoz sera imbattable… La dernière solution sera, alors, de tenter de le ramener à la raison et d'obtenir des regrets sincères de la part de son Père. Mais, même dans ce cas là, leur Némésis s'échappera pour rejoindre définitivement les rangs de l'armée des *Trois Kères (LdB p30)*. Il renoncera néanmoins à sa vengeance laissant les PJs tranquilles. Pour quelques temps en tout cas.

Epilogue et conclusion:

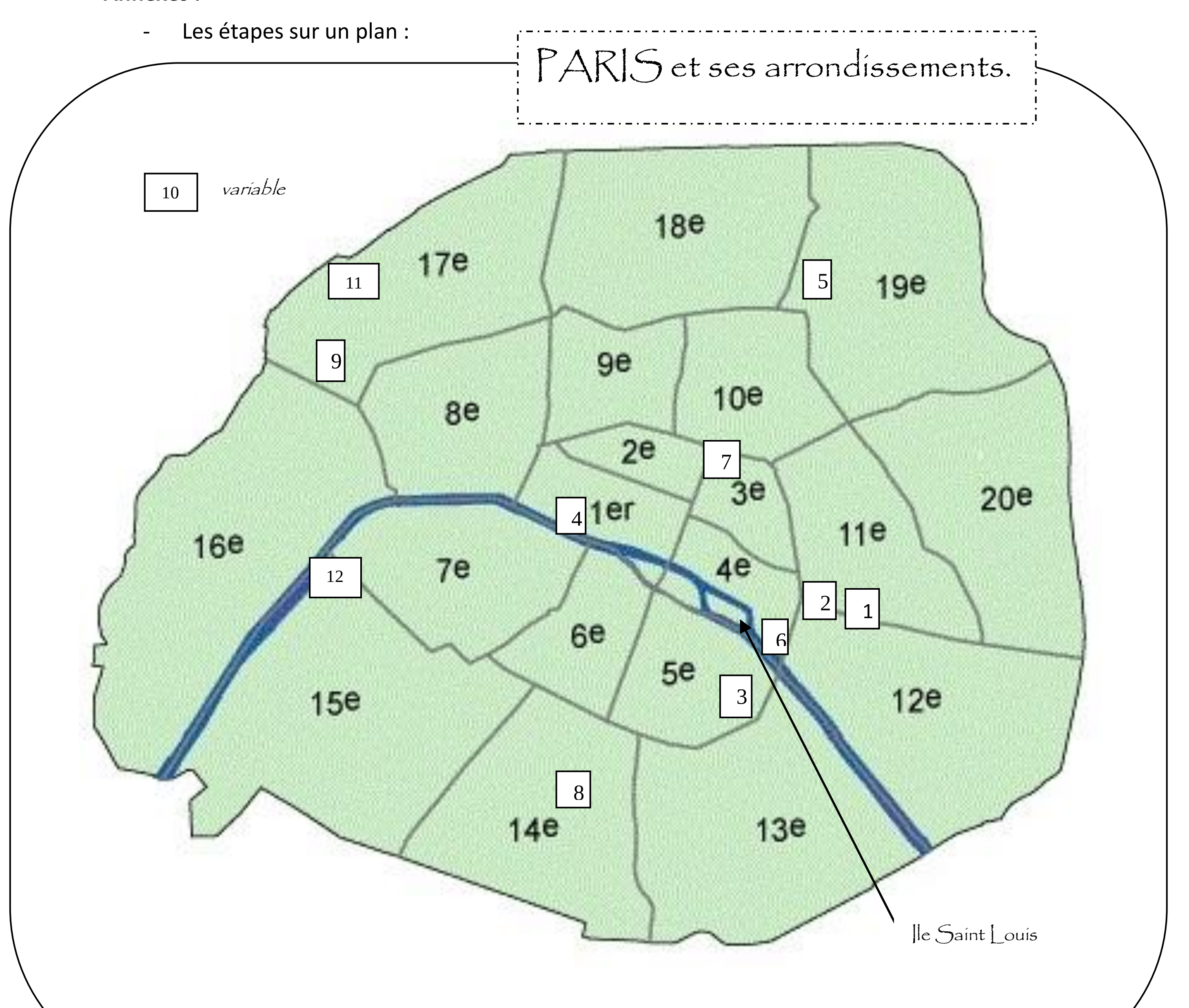
Tout n'est pas manichéen dans **Eleusis** et les héros peuvent très bien prendre parti pour Apotheoz et sa condition d'euménide. Finalement n'est-il pas une victime dans l'histoire ? Un rapprochement impie pourrait-il avoir lieu entre lui et les mystes ?

L'avenir pour le gône des PJs est ouvert : la Hiéra originale a inévitablement resurgi et avec elle, le spectre de la prophétie du *Septième Myste* (*LdB p42*). Une tempête sociale va se déchaîner autour d'eux, tandis que les Exégètes et les Arcanistes seront dans l'expectative face au Destin de ce gône constitué de sept mystes.

Qui sera d'ailleurs, le septième myste ? Gageons que les candidats se bousculeront pour s'*inféoder* au groupe et acquérir par là-même un grand prestige. L'aventure ne fait que commencer…

Annexes :

- Les étapes sur un plan :



- Les étapes du voyage d'Ulysse simplifiées :

LES ÉTAPES DE L'ODYSSÉE

- Troie, départ de tous les Achéens après l'incendie de la ville. La flotte d'Ulysse se sépare du reste de l'armada et part seule vers le nord à la recherche de villes à piller.
- Ismaros, en Thrace, pillage de la ville des Cicones et fuite.
- Après avoir été poussé par une tempête en dehors de sa route, la flotte d'Ulysse arrive au pays des lotophages, mangeurs de lotus hypnotiques.
- Polyphème le cyclope est aveuglé par Ulysse. Ulysse utilise un subterfuge pour s'échapper en se faisant appeler "Personne" puis en se cachant sous des moutons.
- Île d'Éole le seigneur des vents qui va donner à Ulysse le bon vent pour rentrer à Ithaque, mais ses propres marins profitant du sommeil d'Ulysse. Ils ouvrent le sac contenant tous les vents et provoquent la tempête qui les éloigne à nouveau d'Ithaque.
- Port des Lestrygons cannibales: presque tous les bateaux et leurs équipages sont détruits. Seul le bateau d'Ulysse peut s'échapper.
- L'île de Circé. La magicienne est la fille d'Hélios, dieu du soleil. Elle retient un an Ulysse et ses compagnons qu'elle transforme en cochons.
- Les Cimmériens: Porte du royaume des morts, royaume d'Hades. Ulysse descend aux Enfers pour consulter le fantôme du devin Tirésias. Il y revoit des compagnons tombés à Troie.
- Les Sirènes: pour échapper à leurs chant ennivrant, il s'attache au mât du navire .
- Charybde et Scylla: tantôt dangereux récifs, tantôt monstres marins, selon les interprétations.
- Calypso: amoureuse, elle va retenir Ulysse pendant sept années.
- Enfin, le retour à Ithaque et l'élimination des Prétendants qui convoitent Pénélope, la reine. Ruse du déguisement en vieillard pour entrer discrétement sur l'île.

- Petite chronologie pour y voir plus clair :

J- 8 ans : -Le Père offre un million d'euros à son Fils, futur Apotheoz.
-Apotheoz flambe dans le milieu de la jet-set.
J- 5 ans : -Apotheoz a gaspillé son capital et se fait emprisonner en Russie pour une affaire de drogue.
-Le Père modifie la Trame pour que son fils soit transféré dans un goulag.
-Echec de Glaz dans sa tentative de meurtre et sortie de prison pour Apotheoz.
J- 4 ans : -Apotheoz transforme son corps et rencontre Syla dans les Cyclades.
-Apotheoz entame ses Travaux.
J- 3 ans : -Enlèvement de l'Oracle à Paris et Episode 1.
-Le Taureau de Cnossos.
J- 2 ans : -Coup de foudre entre l'Oracle et Apotheoz.
-Le Lion du Kenya.
-Les Amazones d'Anvers.
J- 1 an : Naissance de Thomas.
J- 3 mois : Préparatifs de l'Odyssée parisienne (prise de contact avec Karim et Syvie ; repérage des lieux et des victimes).
J- 1 jour : Apotheoz enlève F-M 7 et le remet à Sylvie. F-M 7 est séquestré dans le « donjon » du salon Hélios.
Jour J : Etape 1 + Etape 2. Enlèvement du F-M 4 qui est séquestré jusqu'au lendemain, toujours au salon Hélios.
Jour 2 : Etape 3 + Etape 4 + Etape 5.
Jour 3 : Etape 6.
Jour 4 à 5 : Etape 7.
Jour 6 : Etape 8.
Jour 7 à 9 : Etape 9 + Etape 10 + enlèvement de la Compagne du Père.
Jour 10 : Dernière Etape : La Tour Eiffel.